SEGA® SEGA MARK III / MASTER SYSTEM 共用

SILVER CARTRIDGE

遊び方

ソロモンの鍵™

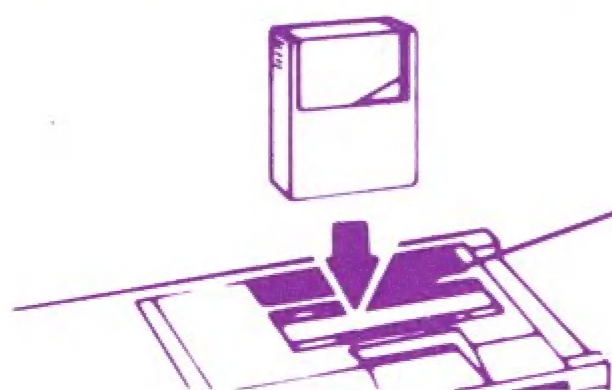
by TECMO

☆ゲームを始める前に読んでおこう☆

サリオ シルバー カートリッジは、コンピュータテレビゲーム SEGA MARKⅢ、MASTER SYSTEM共用です。

カートリッジの使い方

① 電源スイッチをOFFにしておく。

② 次に、カートリッジを差し込む。

③ 電源スイッチをＯＮ。テレビ画面に何も映らないときは、②の差し込みを確認しよう。

④ プレイ後は、必ず電源スイッチをＯＦＦにしてからカートリッジを抜き、ケースに入れて大切に保管しよう。

このゲームはＦＭ音源対応、1P専用です。

注意

長い時間ゲームをしていると、目が疲れます。ゲームをするときは、１時間ごとに10〜20分の休憩をとるようにしましょう。

プロローグ

むかし、それも気の遠くなるような昔のこと、魔法使いダーナ・オシーは、世界中の悪霊を魔法書「ソロモンの鍵」の魔力で星座宮の奥深くに封じ込めたのだった。しかし、魔法書の最後のページには恐るべき予言が記されていた。

「太陽、欠くる時、魔法書の力　薄れ闇が支配を取り戻す。リヒタの涙　これに代わって闇を封じん」

〝リヒタの涙〟は、妖精の園ライラックの王女リヒタが持つ神秘の宝玉。ダーナはリヒタのもとへ走った。しかし、時すでに遅し。リヒタは〝リヒタの涙〟と共に何者かに連れ去られた後だった。その時、日食が始まった。世界は闇に飲まれ、悪霊は甦えり天の運行を止めてしまった。ダーナは悪霊を封じるため、再び魔の星座宮へ踏み込んでいった。はたして王女リヒタの運命は？　世界に光はもどるのだろうか!?

ダーナの操作

このゲームは、ジョイスティック（SJ-150シリーズ、SJ-200、SJ-300シリーズ）で遊ぶものです。キーボード（SK-1100）をつないでいるキミは、プレイする前にキーボードをMARKⅢから取りはずしてください。

SJ-150シリーズ

SJ-200

SJ-300シリーズ
（別売）

●①の操作でダーナを動かす●

ななめジャンプ(左)

ジャンプ

ななめジャンプ(右)

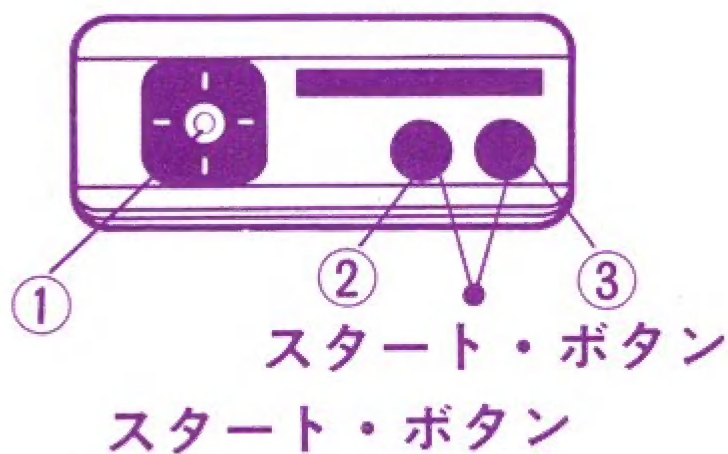
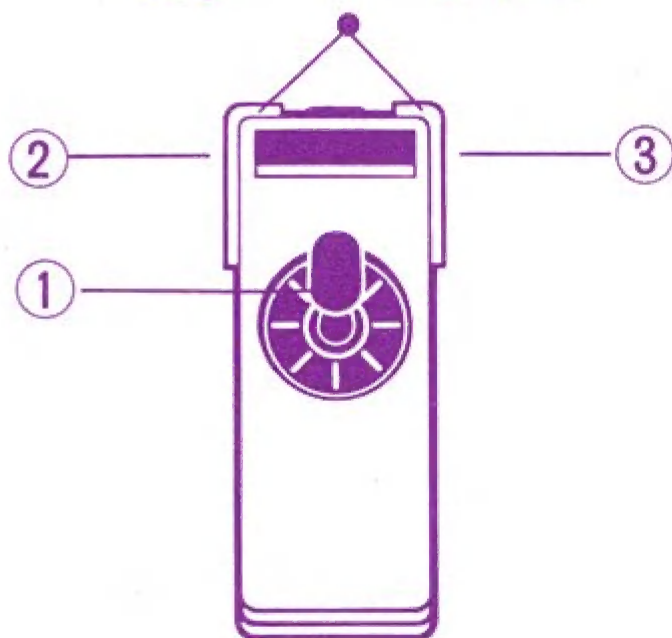
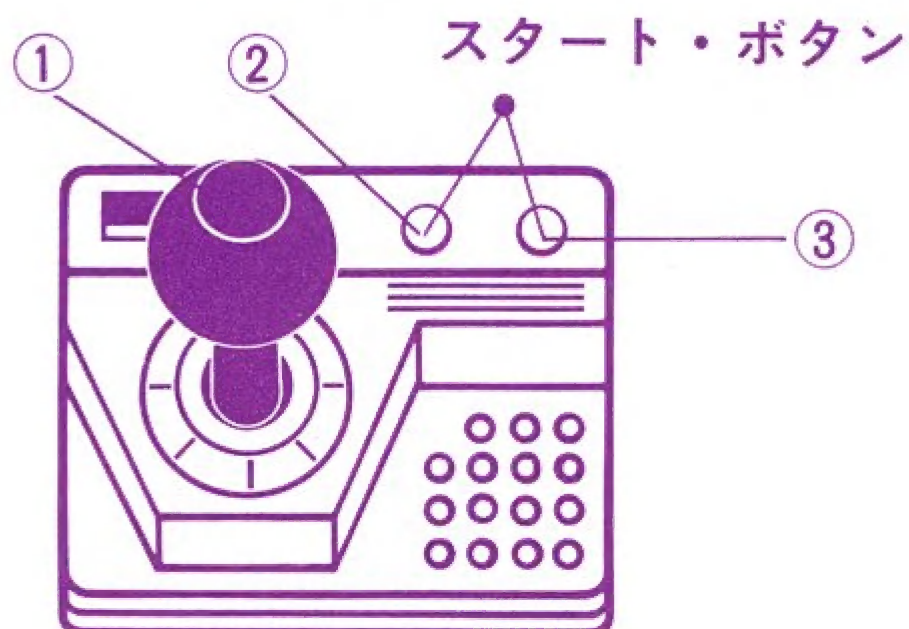
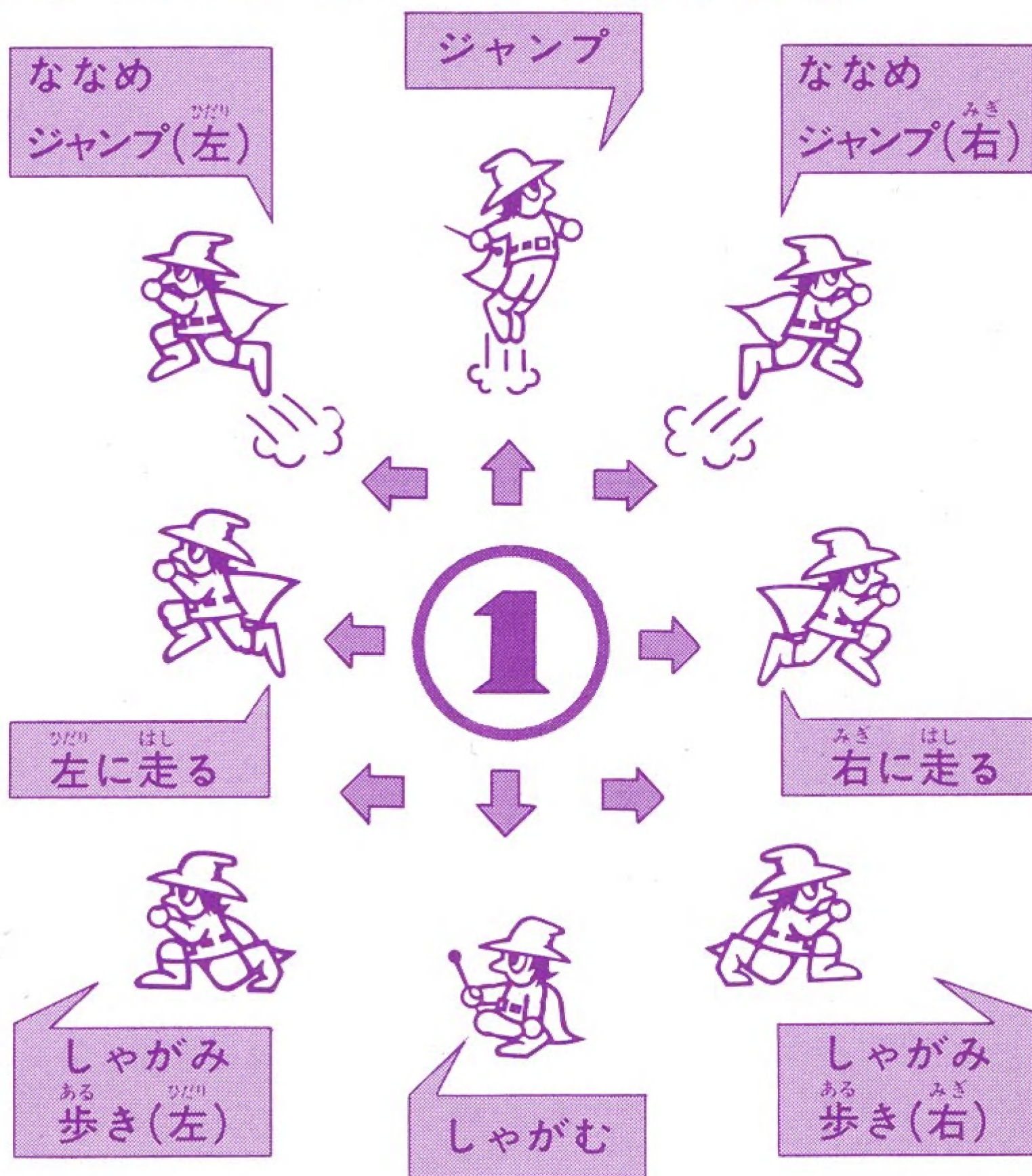
1

左に走る

右に走る

しゃがみ歩き(左)

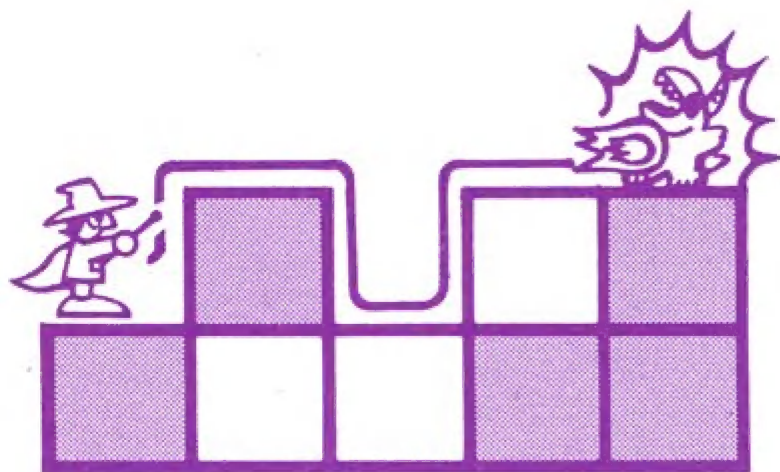
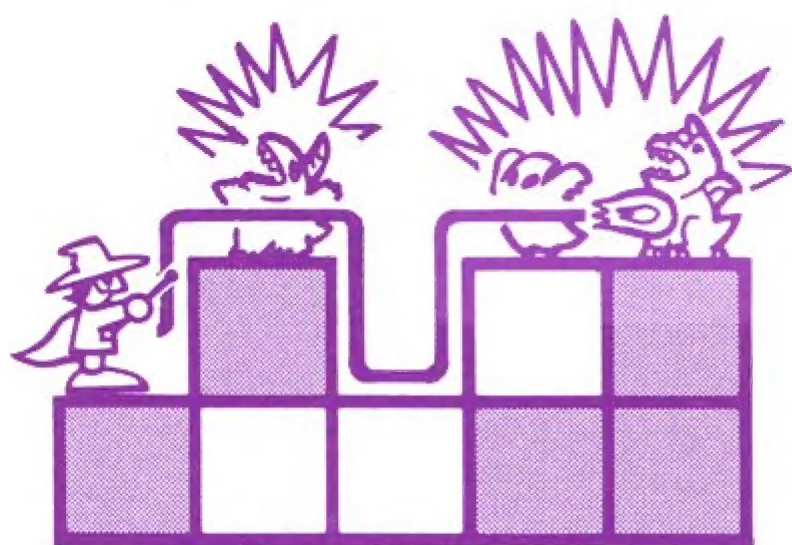
しゃがむ

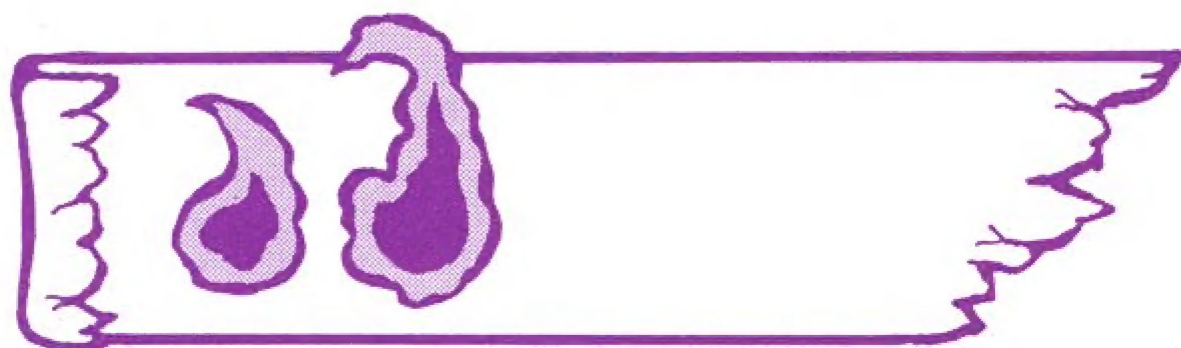
しゃがみ歩き(右)

しゃがみ歩きは、いちど下方向に入れ、そのまま左右にずらしていくとできます。ななめジャンプは、いちど上に入れ、左右に入れます。

頭突き

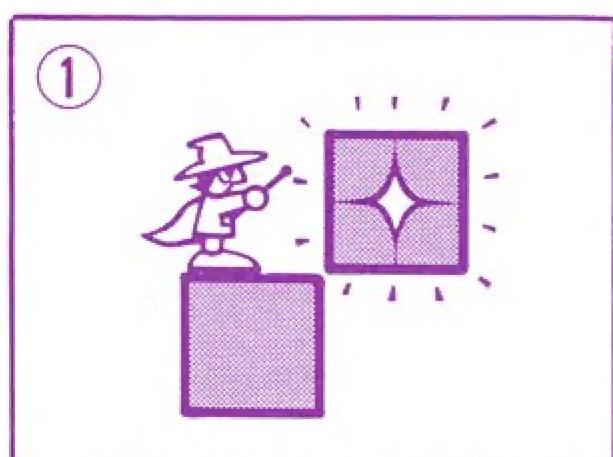
白い石以外はジャンプで頭突きを2回すれば壊せます。

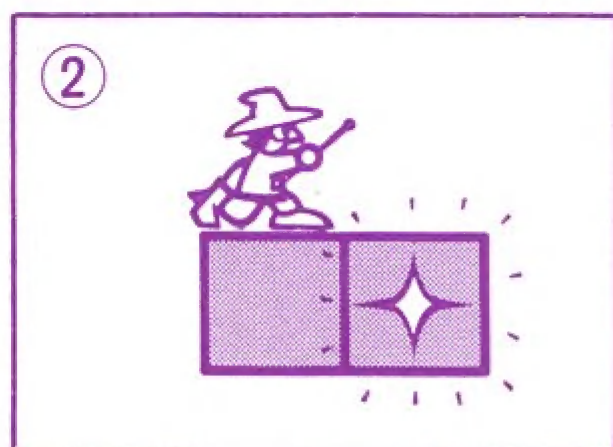
●②のボタンで火球の術を使う●

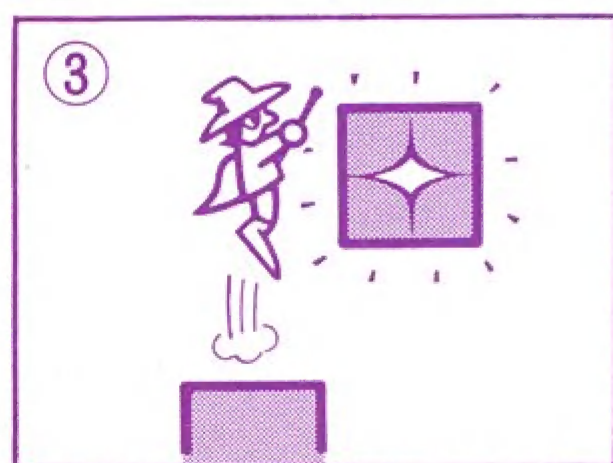
聖なる火の球(ファイアーボール)が投げられます。
聖なる火は敵を包み、倒してくれるでしょう。

○ファイアーボールは石にそって進み、敵に当たると消えます。

○スーパーファイアーボールは、通り道にいる敵をすべて焼き払うことができます。

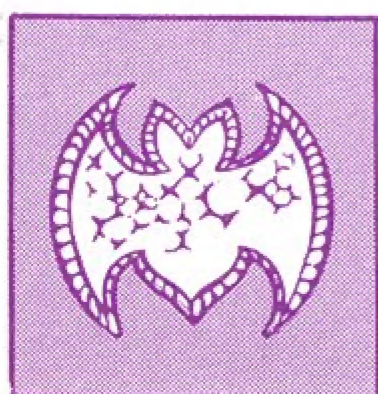
○ファイアーボールは、マンダのつぼを取ると貯めることができます。ただし、画面右上の巻物の長さ分しか持てません。よく考えて使わないと後悔することに……。

●③のボタンで換石の術を使う●

魔法で石を出したり、消したりできます。ただし白い石は消せません。また、ターゲットなどのある所や悪魔の封印のある所には石を出せません。

①

①ふつうは前に、出したり消したり。

②

②しゃがんで押すと、下に出したり消したり。

③

③ジャンプすれば、上にも出せます。

☆バーンに向ってこの魔法を使うと、火をしばらくの間、小さくすることができます。

○悪魔の封印

換石の術を封じ込めてしまう魔力を持っています。

ゲームを始めよう

カーソルをスタートにあわせて、②又は③ボタンを押すと、ゲームが始まります。

○コンティニュー

ゲームオーバーになってしまっても、スタートを選び②又は③ボタンを押せば、ゲームオーバーになった面からゲームをはじめることができます。

○FAIRIE'S MESSAGE(パスワード)

ゲームオーバーになって、タイトル画面に戻った時にパスワードが表示されます。これをメモしておけばゲームの続きをすることができます。パスワードを入力して始める時には、何面から始めるかを選べます。

入力方法

①を上下に動かしてアルファベットを選択、③ボタンで決定。まちがえたら②ボタンを押してカーソルを戻し、入力しなおして下さい。6文字めを入力決定したら、もう一度③ボタンを押します。パスワードが正しければ、面を選ぶ表示が出ます。①を上下に動かして面を選び、②又は③ボタンを押してスタート。

遊び方

●クリア方法●

星座宮は50の部屋からできていて、それぞれの部屋が扉を通じてつながっています。

この扉は鍵を取ると開き、開いた扉の所へ行くと、次の部屋に行くことができます。しかし、中には石の中に鍵が隠されている部屋もあるので注意。

ライフとボーナス

鍵を取って扉に行くだけ、といってものんびりとしているわけにはいきません。画面上部に、LIFEという表示がありますが、これがダーナの生命力なのです。

魔の星座宮には、大変邪悪な魔力が充満していて、ダーナの生命力を吸い取っていきます。ダーナは、生命力が尽きる前に、クリアしなければなりません。うまくクリアすれば、解放された妖精たちが祝福し、残りの生命力をボーナスとして、加算してくれます。

魔法のアイテム

魔法のアイテムは全部で12種類。初めから見えているものや、石の中に隠されているもの、さらに一度石を出してから消すと、現われるものもあるといいます。敵が持っているものもあります。

○マンダのつぼ

青いつぼは、ファイアーボールの素が入っていて、取ると巻物にストックできる。赤いつぼは、スーパーファイアーボール。

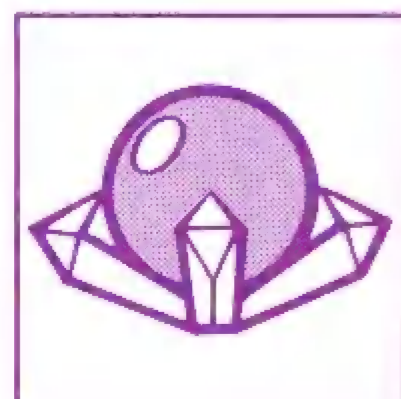
○マガドラのつぼ

次に投げるファイアーボールがスーパーファイアーボールになる。これは、敵を倒さないと出てこない。

○ライラの巻物

大魔道師ライラの力で、画面表示の巻物の長さがのび、ファイアーボールをひとつ多く持てるようになる。敵が持っていることもある。

○クリスタルラド

青は、ファイアーボールのとどく距離が半ブロック分、赤は２ブロック分長くなる。

○ノルムの砂時計

時間の商人ノルムの砂時計。赤はライフを5,000に、青は10,000にもどす力がある。赤はライフが5,000以下になるまで取らない方が良い。

○エドレムの薬

ビンに入った緑色の薬。これは、妖精の園ライラックの北方にあるエドレムの丘でとれる薬草からつくられる。中身が半分のものはライフが2倍に、中身がいっぱいのものは、5倍にする力を秘めている。

○ライラックの鐘

妖精の園ライラックから、妖精を呼びよせる力がある。妖精を10人助けると、ダーナが1人増える。敵が持っていることもある。

○メルトナの薬

赤い色をした薬のビン。画面上の、デーモンズヘッドとサラマンダーを、一瞬のうちに消滅させてしまう、強力な魔力が詰っている。

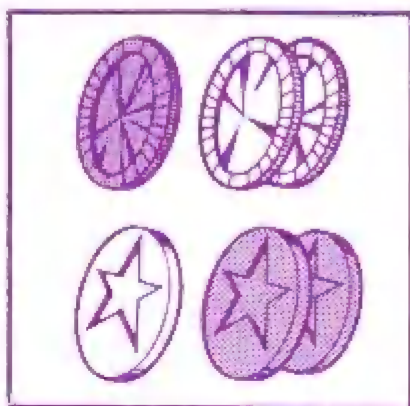
○マプロスの薬

不死身の勇者マプロスの残した薬。ダーナを1人増してくれる。

○宝袋

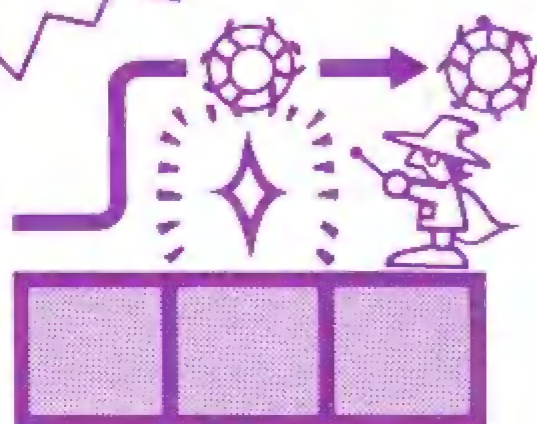
敵を倒すと出てくる。100pts. 500pts. 2,000pts.の3種類がある。

○ジュエル(宝石)

500pts. 5,000pts.の2種類がある。

○金貨・銀貨

100pts. 200pts. 1,000pts. 2,000pts. 10,000pts. 20,000pts.の6種類がある。

3大裏テク大公開

「ソロモンの鍵」には裏テクがいっぱい。その一部を紹介しましょう。

スパークボール誘導

ダーナの前の石にスパークボールが来た時に石を消すと、足場を失ったスパークボールは、そのまままっすぐ飛んでいく。

遠方換石の術

まず、ダーナを石のすみギリギリまで進ませよう。ここで換石の術を使うと、石ひとつ分向こうに、石の出し消しができる。

その3 バーン対策法

バーンのある石の上でも、はじの方なら乗ることができる。

待ちうける悪霊たち

▶カミーラの鏡

死の世界へと通じる鏡。ここから次々と現れる敵もいる。

◀デーモンズヘッド

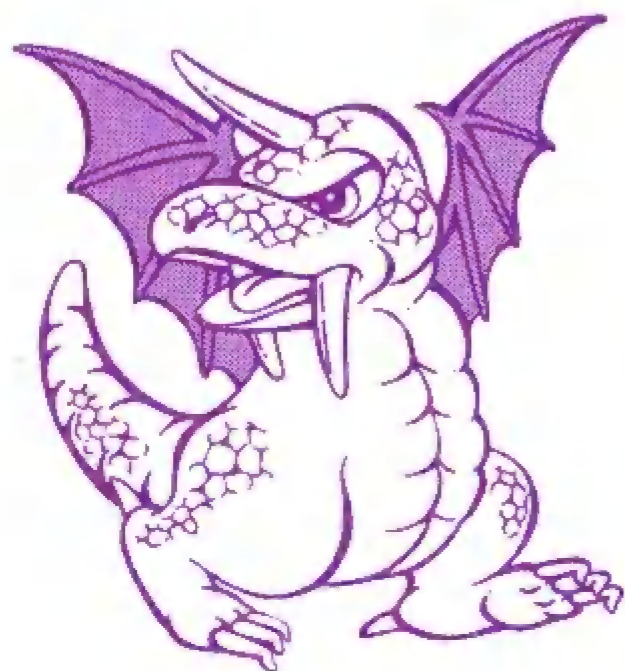
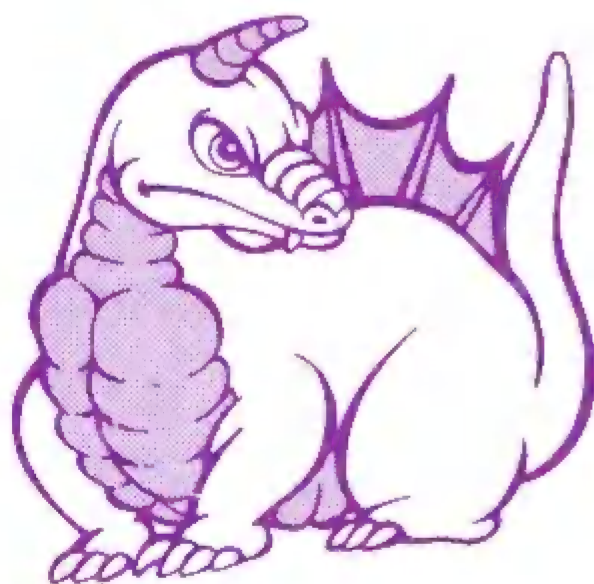
首だけで生きかえったデーモン。石に当たると破壊してはねかえり、一定時間で消滅。
カミーラの鏡から次々と出現。

▶ゴブリン

かつての星座宮の番人。石を素手でくだく怪力の持ち主。昔のくせで、ダーナを見ると追いかけてくる。落とすと消滅する。

◀サラマンダー

火の精が邪悪な魔法で実体化したもの。ダーナに向かって行き、近くで火を吹くので注意。カミーラの鏡から出現する。

▶ドラゴン
小動物が邪悪な魔物と化したもの。後ろから近づいても、急にふりかえり、炎を吐くので注意。落とすと消滅する。

◀ガーゴイル
岩のような表皮の魔物。前に敵を見つけると、火の玉を撃つ。これは石をもくだく威力がある。落とすと消滅する。

▶ゴースト
死人の魂が魔物となって復活したもの。左右を往復するだけだが、石にぶつかると石を壊すので気をつけよう。

◀ヌエル
ゴーストとコウモリの合成怪物。上下を往復するが、その目はいつも、ダーナに向けられている。

◀スパークボール
別名、魔の光。石にそって動き回る。いつの間にか近づいてくる恐しいやつ。

▶パネルモンスター
なかば化石となった巨大なライオンの頭。ただ黙々と火の玉を吐き続けるだけの魔物。

◀バーン
呪いの油で燃えている炎。赤い炎は下の石を消して落とすと消滅させることができる。青い炎は呪いが強く落しても消滅しないので注意が必要だ。換石の術をかけると、しばらく小さくなるので、飛び越すことができる。

エピローグ

星座宮は、まだまだ未知の神秘が満ちあふれています。そのいくつかを紹介しましょう。

◇妖精の楽園

風のうわさでは、妖精の楽園が悪霊に襲われて、妖精たちが助けを求めているそうです。必らず探し出して助けてあげて下さい。

◇魔法書の神秘

　魔法書「ソロモンの鍵」は、〝魔封の呪文〟を記したページが破り取られているそうです。この呪文を唱えると、より強大な魔力となり結末が違ってくるはずです。ソロモンの封印が、きっとそのありかへと導いてくれるでしょう。

◇妖精の王女

　星座宮のどこかに、ライラックの王ユトラの娘、リヒタが幽閉されているらしいのです。そして、王女の持っていた〝リヒタの涙〟も、別の所に隠されているとのことです。この〝リヒタの涙〟を天にかざすと、強大な力が発揮されるといいつたえられています。

すべてのエンディングを体験できるかは、あなた次第。見事、使命を果せるか！　ダーナの不思議な旅は今、始まったばかりです。

プレゼント

抽選で、ソロモンの鍵オリジナル電卓を500名様にプレゼント!!　左下の応募券を官製ハガキの裏に貼り、住所、氏名、年令を明記の上、下記、住所に送ろう。

送り先：〒130 東京都墨田区吾妻橋2-1-13
サリオ株式会社
「ソロモン電卓プレゼント」係

しめ切：'88年5月30日（当日消印有効）

発　表：賞品の発送をもってかえさせていただきます。

☆サリオ シルバー カートリッジからのお願い☆

サリオ　シルバー　カートリッジは、ホームテレビゲーム
SEGA MARKⅢ、MASTER SYSTEM共用です。

―― 正しくお使いいただくために ――

- ぬらしたときは、完全に乾かしてから使いましょう。
- 汚れたら、石けん液で湿らせた柔らかい布で軽くふいてください。
- 使用後は、ケースに入れてください。